

The Effect of 5E Inquiry-Based Learning with Board Games on Learning Achievement in the Topic of Laws and Daily Life among Grade 8 Students

Onpapha Khosuk^{1*} and Pasuda Pakapol²

¹ *Master of Education (Innovative Curriculum and Learning Management), Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

² *Curriculum and Instruction Department, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

* *Corresponding author. E-mail: onnaruk16@gmail.com*

ABSTRAC

The objectives of this research were: 1) to compare Grade 8 students' learning achievement on the topic of Laws and Daily Life before and after instruction using the 5E inquiry-based learning approach integrated with board games; and 2) to examine Grade 8 students' satisfaction with the 5E inquiry-based learning approach using board games. The sample consisted of 13 Grade 8 students from Prangmaka School in the first semester of the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included (1) lesson plans, (2) a board game on "Laws and Daily Life," (3) a learning achievement test, and (4) a student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using the mean and standard deviation. The research results showed that: 1) The post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level; and 2) The Grade 8 students were highly satisfied with the 5E inquiry-based learning approach using board games, with overall satisfaction at the highest level.

Keywords: 5E Inquiry-Based Learning, Board Games, Learning Achievement

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

อรรถาธิบาย ขอสุข^{1*} และ ภาศดา ภาศผล²

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² ภาศดา ภาศผล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: onnaruk16@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับ บอร์ดเกม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านปรางค์มะค่า จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (2) บอร์ดเกม เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น, บอร์ดเกม, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2026 JSSP: Journal of Social Science Panyapat

บทนำ

ระบบการศึกษายุคปัจจุบันมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีองค์ความรู้ ทักษะการคิด และสมรรถนะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต ในสังคม ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2562 โดยเฉพาะ การสร้างความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น สอดคล้องกับทักษะผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ในรายวิชาสังคมศึกษา สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม นักเรียนควรได้รับการพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ และกฎหมายพื้นฐานต่าง ๆ อย่างถูกต้อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) อย่างไรก็ตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปรางค์มะค่า ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ยังต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 ส่วนสำคัญเกิดจากวิธีสอนที่ยังเน้นการบรรยาย ทำให้ผู้เรียน ขาดแรงจูงใจและไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับสถานการณ์จริงได้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนรู้ แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และสรุปผล จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม อีกทั้งบอร์ดเกมยังเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นความสนใจ และสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ได้อย่างดี เมื่อนำทั้งสองแนวทางมาผสมผสานกัน สามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ได้ (นลินนิภา ชัยภาค, 2565)

จากปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ การที่จะสอนให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น จำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างมีความหมาย ซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสม คือ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5Es of Inquiry-Based Learning) เป็นแนวทางการสอน

ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก โดยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างมีขั้นตอน ผ่านการตั้งคำถาม การค้นคว้าข้อมูล และการลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ แนวคิดนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง และความสามารถในการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ ขั้นที่ 5 ประเมินผล โดยทุกขั้นตอนมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกฝนทักษะในการเรียนรู้ ทั้งในมิติของเนื้อหา ทฤษฎี และการปฏิบัติจริง แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2563) การนำบอร์ดเกม เข้ามาใช้ในการสอนจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะมีความสามารถในการจำลองสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างใกล้เคียงความเป็นจริง ซึ่งช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน (วรุตต์ อินทสระ, 2562) ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมจึงช่วยให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมกัน ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลายจากการเล่นเกม อีกทั้งยังรู้สึกตื่นเต้นและท้าทายจากการแข่งขัน พร้อมทั้งได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านภารกิจที่สอดแทรกอยู่ในบอร์ดเกม (ทิพรัตน์ สิริวิจิตร, 2564)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากการใช้บอร์ดเกมเข้ามาช่วยในกระบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหาบทเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนหาคำตอบในสิ่งที่ต้องการศึกษา และต่อยอดความคิดผ่านการเล่นบอร์ดเกมได้ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาและคอยให้กำลังใจในการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านการทำงานร่วมกันตามกระบวนการ ซึ่งจะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Designs) ดำเนินการตามแผนแบบการวิจัยกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ซึ่งมีการดำเนินวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 67 คน ของกลุ่มโรงเรียนศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาลำน้ำเจา จำนวน 4 ห้องเรียน จาก 4 โรงเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านปรางค์มะค่า ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเพื่อนำมาใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิด ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน จำนวน 10 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางฯ 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เพื่อกำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมจำนวน 10 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับความสามารถของผู้เยาว์	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กฎหมายเกี่ยวกับบัตรประจำตัวประชาชน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับครอบครัว	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กฎหมายแรงงาน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง กฎหมายปกครอง	จำนวน 2 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) สำรวจและค้นหา 3) อธิบายและลงข้อสรุป 4) ขยายความรู้ และ 5) ประเมินผล จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ซึ่งผลประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.83-4.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.12-0.20

2.2 บอร์ดเกม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างบอร์ดเกมและพัฒนาบอร์ดเกม จำนวน 5 บอร์ดเกม ซึ่งประกอบด้วย 1) กระดานเกม 2) การ์ดคำถาม/การ์ดสถานการณ์/การ์ดเสียงดวง 3) ตัวเดินเกม 4) ลูกเต๋า 5) คู่มือการเล่นเกม 6) ใบบันทึกคะแนน จากนั้นนำบอร์ดเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกม พบว่าความเหมาะสมของบอร์ดเกมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่าง 0.00-0.20

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต เนื้อหาประกอบด้วย 5 หัวข้อ ได้แก่ 1) กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับความสามารถของผู้เยาว์ 2) กฎหมายเกี่ยวกับบัตรประจำตัวประชาชน 3) กฎหมายแพ่งเกี่ยวกับครอบครัว 4) กฎหมายแรงงาน 5) กฎหมายปกครอง โดยวิเคราะห์ข้อสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ตามเนื้อหาที่กำหนดและระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ตามแนวคิดของ Bloom จากนั้นนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 จำนวน 37 ข้อ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปรางค์มะค่า จำนวน 14 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่เคยได้รับการจัดการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) พิจารณาคัดเลือกแบบทดสอบ พบว่า ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.63 - 0.75 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25 - 0.75 ซึ่งผ่านเกณฑ์จำนวน 34 ข้อ และคัดเลือกไว้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (Cronbach, L. J., 1990) พบว่า แบบทดสอบมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.884

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านการใช้บอร์ดเกม และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งมีผลประเมินความเหมาะสมพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมอยู่ในระดับมาก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ประสานกับผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปรางค์มะค่า เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัย

4.2 ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง

4.4 ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.5 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะร่วมกับ บอร์ดเกม

4.6 นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบและประเมินความพึงพอใจไปทำการวิเคราะห์ข้อมูล

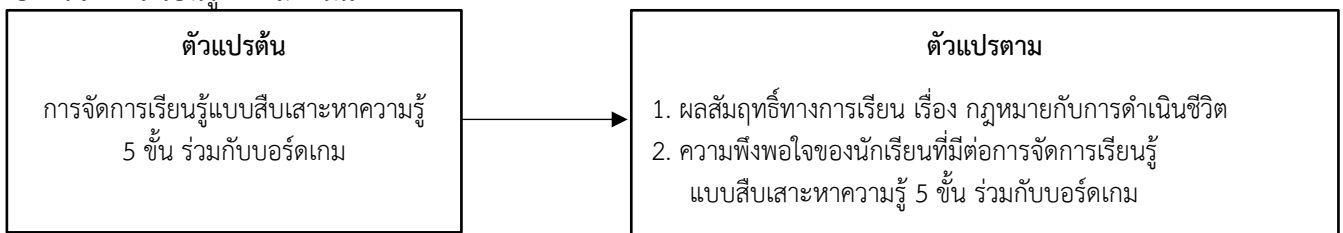
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์จากแบบทดสอบ

5.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมของนักเรียน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดนี้ นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ของทิสนา แคมมณี (2563) บูรณาการ จัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมจะถูกออกแบบให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อใช้เป็นนวัตกรรมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มความพึงพอใจของนักเรียน ต่อการจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิตของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต ก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียน	N	คะแนนเต็ม	Mean	S.D.
ก่อนเรียน	13	30	12.15	3.05
หลังเรียน	13	30	23.92	3.95

จากตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิตของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (M = 23.92, S.D. = 3.95) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (M = 12.15, S.D. = 3.05) โดยมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 11.77 คะแนน

ตารางที่ 2 แสดงพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน (X)	คะแนนหลังเรียน (Y)	คะแนนเต็ม (F)	คะแนนพัฒนาการ (Y-X)	พัฒนาการสัมพัทธ์ (RG) $100(Y-X)/(F-X)$
1	15	28	30	13	86.67
2	8	17	30	9	40.91
3	11	23	30	12	63.16
4	13	25	30	12	70.59
5	14	26	30	12	75.00
6	11	22	30	11	57.89
7	5	15	30	10	40.00
8	12	24	30	12	66.67
9	13	25	30	12	70.59
10	14	26	30	12	75.00
11	12	25	30	13	72.22
12	17	28	30	11	84.62
13	13	27	30	14	82.35
M	12.15	23.92	30.00	11.77	68.13
S.D.	3.05	3.95	0.00	1.30	14.73

จากตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 13 คน ด้วยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ พบว่า นักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ต่ำสุด คิดเป็นร้อยละ 40.00 นักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์สูงสุด คิดเป็นร้อยละ 86.67 สรุปได้ว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนเพิ่มขึ้นทุกคน มีค่าเฉลี่ยพัฒนาการสัมพัทธ์ (RG) เท่ากับ 68.13

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม

ตารางที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน		Mean	S.D.	แปลผล
ด้านบรรยากาศ				
1	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
2	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบตนเองและกลุ่ม	4.77	0.44	มากที่สุด
3	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.77	0.44	มากที่สุด
4	บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้ทำกิจกรรมอย่างอิสระ	5.00	0.00	มากที่สุด
5	บรรยากาศของการเรียนสนุกสนานสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.91	0.10	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
6	ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Engagement) กิจกรรมการเรียนรู้เริ่มต้นได้น่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในประเด็นที่สนใจ	4.62	0.51	มากที่สุด
7	ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) ทำให้นักเรียนได้ร่วมกันวางแผน ตั้งคำถาม และสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน และการลงมือปฏิบัติช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น	4.62	0.51	มากที่สุด

ตารางที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

รายการประเมิน		Mean	S.D.	แปลผล
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)				
8	ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) นักเรียนได้รวบรวมข้อมูล และมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์และสรุปผลด้วยตนเอง	4.77	0.44	มากที่สุด
9	ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) นักเรียนได้นำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อในการเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์หรือบริบทใหม่ ๆ	4.85	0.38	มากที่สุด
10	ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) การทำแบบทดสอบมีส่วนช่วยให้นักเรียนทบทวนและเข้าใจบทเรียนมากขึ้น	4.77	0.44	มากที่สุด
11	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิด การตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล	4.92	0.28	มากที่สุด
12	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม	4.85	0.38	มากที่สุด
13	รูปแบบการวัดและประเมินผลมีความหลากหลาย	4.69	0.48	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.77	0.12	มากที่สุด
ด้านการใช้สื่อบอร์ดเกม				
14	สื่อบอร์ดเกมช่วยให้การเรียนรู้สนุกและน่าสนใจยิ่งขึ้น	4.77	0.44	มากที่สุด
15	การใช้บอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายได้ดีขึ้น	4.85	0.38	มากที่สุด
16	บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับเพื่อน	4.77	0.44	มากที่สุด
17	บอร์ดเกมมีรูปแบบและกติกาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.85	0.13	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ				
18	การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมช่วยทำให้เข้าใจเรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิตได้มากยิ่งขึ้น	4.77	0.44	มากที่สุด
19	สามารถนำความรู้ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือชีวิตประจำวันได้	4.69	0.48	มากที่สุด
20	การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนรู้สึกสันทิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนเองมากขึ้น	4.77	0.44	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.74	0.20	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.82	0.07	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.82, S.D. = 0.07) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านบรรยากาศ (M = 4.91, S.D. = 0.10) ด้านการใช้สื่อบอร์ดเกม (M = 4.85, S.D. = 0.13) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (M = 4.77, S.D. = 0.12) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ (M = 4.74, S.D. = 0.20) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้จัดการเรียนรู้สืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และเมื่อพิจารณาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนเพิ่มขึ้นทุกคน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการที่เป็นระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป ขั้นที่ 4

ขยายความรู้โดยใช้บอร์ดเกม และชั้นที่ 5 ประเมินผล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น (5E) ร่วมกับบอร์ดเกม ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ค้นคว้า อภิปราย และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ในชั้นขยายความรู้ นักเรียนได้เล่นบอร์ดเกมที่ออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อทบทวน และประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านภารกิจหรือสถานการณ์ในเกม ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจ ความสนุกสนาน ความตื่นตัว และความท้าทายในการเรียนรู้ กระบวนการดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2563) ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นลำดับขั้น ผ่านกระบวนการสืบเสาะ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ จากประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง ผลการศึกษาสัมพันธ์กับ นลินนิภา ชัยภาค (2565) ที่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับเกมกระดาน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสำคัญต่อนักเรียนในหลาย ๆ ด้านการนำเกมกระดานมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้จึงช่วยพัฒนานักเรียนในด้านความรู้และทักษะไปพร้อม ๆ กัน สอดคล้องกับ วีรวิชัย บุญส่ง, ศิริรักษา ปิ่นแก้ว และ พิชะดา ดอนนุ่มไพโร (2567) ที่พบว่า การใช้บอร์ดเกม Do You Know วัฒนธรรมไทย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้กล้าคิด กล้าตัดสินใจ และมีทักษะการทำงานกลุ่ม ยิ่งไปกว่านั้น ศิริรักษา อ่อนชื่นจิตรและอลงกรณ์ อัครโสวรรณ (2568) พบว่า ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง กฎหมายแพ่งและกฎหมายอาญา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นหลังการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และการวิเคราะห์ร่วมกันของผู้เรียนในรูปแบบกลุ่มซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ใหม่ และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ และยังสอดคล้องกับ Abanum et. al. (2024) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บอร์ดเกมสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของ นักเรียนได้เป็นอย่างดี

ภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านบรรยากาศ ด้านการใช้สื่อ บอร์ดเกม ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกมสูงกว่าสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ด มีขั้นตอนที่ชัดเจน เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมอย่างเต็มที่มีสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้มีความสวยงาม ช่วยสร้างความสนใจ ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนที่สอดแทรกในบอร์ดเกมได้ดี และช่วยลดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่ยากขึ้นให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริรักษา อ่อนชื่นจิตรและอลงกรณ์ อัครโสวรรณ (2568) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ร่วมกับบอร์ดเกมในระดับมาก และสัมพันธ์กับปนัดดา พาณิชยพันธุ์ และวีรวิชัย บุญส่ง (2566) ที่แสดงให้เห็นว่า การใช้บอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ดังนั้นงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ที่ผสมผสานกับบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความพึงพอใจของนักเรียน

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนการสอนด้วยลำดับขั้นตอนของการสืบเสาะหาความรู้โดยใช้บอร์ดเกมเข้ามาเป็นตัวช่วยเสริมในการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่เป็นระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป ขั้นที่ 4 ขยายความรู้โดยใช้บอร์ดเกม และขั้นที่ 5 ประเมินผล เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความแปลกใหม่ เริ่มจากการสร้างความสนใจ สำรวจและค้นหา อธิบายและลงข้อสรุป ขยายความรู้โดยใช้บอร์ดเกม เพื่อให้ให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการสำรวจและสรุปไปเชื่อมโยงกับสถานการณ์หรือบริบท ใหม่ ๆ และประเมินผลจากการจัดการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นร่วมกับการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจในการศึกษาเนื้อหา อีกทั้งยังเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายได้ด้วยตนเอง การตัดสินใจ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแก้ปัญหาร่วมกับผู้อื่น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นได้



ภาพที่ 2 การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม

สรุปผลการวิจัย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายกับการดำเนินชีวิต โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลได้ดังนี้

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 12.15 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเท่ากับ 23.92 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้น ร่วมกับบอร์ดเกม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 สถานศึกษาควรสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาและสร้างสื่อการเรียนรู้ประเภทบอร์ดเกม พร้อมทั้งส่งเสริมการและส่งเสริมให้มีการสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนนวัตกรรม เพื่อลดภาระในการเตรียมสื่อของครูและส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ควรจัดให้มีห้องกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดที่นั่งได้อย่างยืดหยุ่น เพื่อเอื้อต่อการทำกิจกรรมกลุ่มและการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ แต่ละรูปแบบ และควรศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมต่อทักษะที่หลากหลาย เช่น ทักษะการแก้ปัญหา เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2.2 ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับบอร์ดเกม ไปใช้ในวิชาสังคมศึกษาในเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และความสนุกสนาน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2564). การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 23(4), 187-200.
- ทศนา แคมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินนิภา ชัยกาศ. (2565). *การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นร่วมกับเกมกระดานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พลังงานบนโลกของเรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม)*.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่. (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปนัดดา พาณิชนันท์ และ วีรวิชัย บุญส่ง. (2566). ผลของบอร์ดเกม SIM Geography ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อพัฒนาการคิดแบบองค์รวมทางภูมิศาสตร์ในรายวิชา สศ 2203101 ภูมิศาสตร์กายภาพ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสังคมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 38(1), 150-165.
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). *เอกสารประกอบการอบรมและปฏิบัติการ “เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น”: Game Based Learning: The Latest Trend Education 2019*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- วีรวิชัย บุญส่ง, ศิริินภา ปิ่นแก้ว และ พิชะดา ดอนนุ่มไพโร. (2567). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฒนธรรมไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทพศิรินทร์พุดแค สระบุรี โดยใช้บอร์ดเกม. *วารสารมจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, 8(1), 95-108.
- ศิริินภา อ่อนชื่นจิตร และ อลงกรณ์ อัสวโรวรรณ. (2567). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กฎหมายแพ่งและกฎหมายอาญา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับบอร์ดเกมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสังคมศาสตร์ปัญญาพัฒนา*, 7(2), 225-236.
- Abanum, C. I., Falade, E.O. & Aina, J.O. (2024). Assessment of Instructional Board Games on Academic Performance of Primary School Pupils, Lagos State, Nigeria. *Educational Perspectives*, 12(1), 279-289.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed.). New York: Harper Collins.